Olivier Bémer

©2026

Au travers de films, d'installations, d'objets et d'images, le travail d'Olivier Bémer explore notre relation aux outils techniques en tant que moyen de représentation, et dépeint une réalité frelatée dans laquelle des archétypes simulent mais échouent à représenter.

En utilisant des outils à contre emploi ou au moyen de mise en scène absurde, ses installations s'amusent à détourner la forme de la fonction et la machine de l'apprentissage. Son travail cherche à envisager la technique comme le symptôme de notre profonde inadaptation au monde.

Dans un environnement de plus en plus rationalisé par la numérisation des échanges, des paradoxes émergent ici et là d'un océan statistique saturé d'informations. Si bien que les objets nous pré-mâchent le réel pour le rendre plus digeste au risque d'en ôter le goût. L'oisiveté est alors abandonnée au profit de chemins mieux balisés – confortables mais très empruntés. Les stéréotypes y déambulent maladroitement et manquant de récit pour mieux s'articuler, ils échouent à raconter. Le futur peine donc à se réaliser.

Né à Paris en 1989, Olivier Bémer vit et travaille à Marseille. Il est diplômé de l'ECAL, des Beaux-Arts de Paris et du Fresnoy – Studio national. Son travail a été présenté dans de nombreuses expositions collectives – notamment à la Fondation Emerige, au CWB Paris, à la Fondation Pernod Ricard, à la Biennale Chroniques (Friche la Belle de Mai, Marseille, 2026) et au Centre d'art Fernand Léger de Port-de-Bouc – ainsi que dans des expositions personnelles, notamment au Fonds de dotation Weiss à Paris. Son travail a également été montré lors de festivals de films, notamment au Festival international du film d'animation d'Annecy, au Festival Bogoshorts et à Chalon Tout Court.

Through films, installations, objects, and prints, Olivier Bémer's work explores our relationship with technical tools as a means of representation, depicting an adulterated reality in which archetypes simulate but fail to represent.

By using tools against their intended purpose or through absurd staging, his installations playfully divert form from function and machine from learning. His work seeks to consider technology as a symptom of our deep-rooted unfitness for the world.

In an environment increasingly rationalized by the digitization of exchanges, paradoxes emerge here and there from a statistical ocean saturated with information. So much that smart objects pre-chew reality to make it more digestible, taking away its flavor. Idleness is abandoned in favor of well-marked paths – comfortable, but heavily trodden. Stereotypes wander clumsily, and lacking narrative to articulate themselves, they fail to tell the story. Trapped in a feedback loop, the future struggles to take shape.

Born in Paris in 1989, Olivier Bémer lives and works in Marseille. He graduated from ECAL, the Beaux-Arts de Paris, and Le Fresnoy – Studio National. His work has been shown in numerous group exhibitions — notably at the Emerige Foundation, CWB Paris, the Pernod Ricard Foundation, the Chroniques Biennale (Friche la Belle de Mai, Marseille, 2026) and the Fernand Léger Art Center in Port-de-Bouc — as well as in solo exhibitions, including at the Weiss Endowment Fund in Paris. His work has also been presented at film festivals, including the Annecy International Animation Film Festival, the Bogoshorts Festival, and Chalon Tout Court.

Olivier Bémer
olivierbemer.com
studio@olivierbemer.com
@olivier.bemer

Formation / Education

2019–21 Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains, Tourcoing
2016–18 ENSBA, Beaux-Arts de Paris
2010–13 ECAL, Lausanne, Suisse

Enseignement – Pédagogie / Teaching – Education

2027 Le Bal, Culture(s) de demain, Paris (à venir)
2024–25 Le Bal, Culture(s) de demain, Paris
2023– Parsons Paris, The New School
2023– Beaux-Arts de Paris (workshop)
2022– LISAA, Paris
2022 Orange Rouge, Paris
2022 Le Bal, Regards Croisés, Paris

Performances

omniprésent, performance audiovisuelle live avec Pablo Altar
2019 Live 006, 104 Factory, Le 104, Paris
2018 Live 005, Mirage Festival, Halles du Faubourg, Lyon
2018 Live 004, Silicon Malley, Lausanne, Suisse
2018 Live 003, Électrons Libres, Stereolux, Nantes
2017 Live 002, Écran Voisin, Les Grands Voisins, Paris
2017 Live 001, Les Petites Serres, Paris

Publications

2026 Azimuts n° 61, « Rémanences », Ésad Saint-Étienne / Les presses du réel → *Titled Objects*
2021 Par le rêve, Panorama 23, Le Fresnoy éditions
2020 Les Sentinelles, Panorama 22, Le Fresnoy éditions
2019 Felicità, Beaux-Arts de Paris éditions
2019 L'Effet Falaise, Emerige
2018 Finale, Beaux-Arts de Paris éditions
2014 Entwürfe #77, Agglo
2013 ECAL Photography, Hatje Cantz

Expositions personnelles / Solo shows

2024 A feature, not a bug, Fonds de Dotation Weiss, Paris → *Titled Objects*, *Take Shelter*, *Indistinct Chatter*, *Prequel*, *Je deviens*
Commissariat Louis Verret
2024 Lunar Practices, B09k, Chine → *You wouldn't believe*
Commissariat Yue Yuan
2021 FOMO, Galerie Grand Verre, Paris → *FOMO*
Commissariat Yue Yuan

Expositions collectives / Group shows

2026 *Désobéir à l'ère numérique*, Biennale Chroniques, Friche la Belle de Mai, Marseille
2026 *Opposons, résistons !*, Centre d'art Fernand Léger, Port-de-Bouc
2026 星星，语言，图书馆, RAMP 坡, Pékin → *You wouldn't believe*
2025 Over Ideal Mutant Phenomenon, ESHS x POUSH, Paris → *A certain extent*, *Double Vitrage*, *Indistinct Chatter*
2024 D'une goutte de rosée, Non-Étoile, Montreuil → *Double Vitrage*, *Indistinct Chatter*, *Je deviens*
2024 Tout est Sculpture, QG, La Chaux-de-Fonds, Suisse
2024 90 seconds to midnight, Non-Étoile, Montreuil → *Les Indésirables*
2024 Sur l'envers, Orange Rouge, Poush, Paris → *Des choses dans le futur*
2023 Fictions Instables, UBB Central, Institut Français, Roumanie → *Noon*
2023 Block Univers, Myce x Zora, Off Paris +, Paris → *FOMO*
2023 Host, Le Voyage à Nantes, Nantes → *Je deviens*, *Pile je gagne, Face tu perds*, *Mug Phenomena*
2023 Art au centre, Liège, Belgique → *Les Indésirables*
2022 Narrations des ordinaires, Poush, Paris
2022 Tender Fluid, Village Reille, Paris → *10¢ collective attempts*
2022 Prix des Amis des Beaux-Arts, Petits-Augustins, Paris → *FOMO*
2022 Jeune Création 72, Fondation Fiminco, Romainville → *Mug Phenomena*
2021 Panorama 23, Par le rêve, Le Fresnoy, Tourcoing → *Noon*
2021 100%, La Villette, Paris → *10:10*
2021 Muses Algorithmiques, Le Granit, Belfort → *Alice & John*
2021 M'entendez-vous ?, Galerie Commune, Tourcoing
2020 Panorama 22, Les Sentinelles, Le Fresnoy, Tourcoing → *10:10*
2020 Ingenious, Prix Siemens, Centre Pompidou, Paris → *Playtime*
2020 Benefit #2, Le Doc, Paris
2020 30 ans pile, Galerie Papillon, Paris
2019 L'Effet Falaise, Prix Emerige 2019, Voltaire, Paris → *10¢ collective attempts*, *Playtime*, *Alice & John*
2019 Felicità, Palais des Beaux-Arts de Paris → *10¢ collective attempts*
2019 Labo_Demo#1/Stand, Centre Wallonie-Bruxelles, Paris
2017 Le tout est toujours plus petit que ses parties, Béton Salon, Paris → *Alice & John*
2015 ECAL Photography, Display Gallery, Londres
2014 ECAL Photography, 10 Corso Como, Shanghai, Chine
2014 ECAL Photography, Galleria Carla Sozzani, Milan
2013 PhotoForum Pasquart, Bienne, Suisse
2013 ECAL Photography, Galerie Azzedine Alaïa, Paris
2013 La Nuit des Images, Musée de l'Élysée, Lausanne, Suisse

Projections – Festivals / Screenings – Festivals

2025 SCAM – Prix de l'œuvre institutionnelle, Paris → *Des choses dans le futur*
2025 La Fabrique du regard #3, Le Bal, Paris
2024 Nuit Blanche, Le Bal, Paris → *Playtime*
2023 PIAFF, Paris → *Noon*
2022 Ciné-Club Horizones, Fondation Pernod Ricard, Paris → *Alice & John*
2022 Bogoshorts Festival, Bogotá, Colombie → *Noon*
2022 Festival international du film d'animation d'Annecy → *Noon*
2022 Athens Digital Arts Festival, Athènes → *Noon*
2022 Projection, Flamme, La Croisière, Montreuil
2020 Projection Grrranit, Belfort → *10:10*
2020 DIAS, Copenhague, Danemark
2018 Chalon Tout Court, Festival de court-métrage, Chalon-sur-Saône → *Alice & John*
2018 Binary Sunrise, Chapelle des Petits-Augustins, Paris
2017 Les Yeux Ouverts, La générale Nord-Est, Paris
2017 Prix suisse de musique, Centre Culturel Suisse, Paris
2016 Fstvl Dcmtr, Palais des Beaux-Arts, Paris
2016 Bon Esprit, Nuit Blanche, La Rotonde, Paris

Résidences – Prix / Residencies – Prizes

2026 Résidence de création, Centre d'art Fernand Léger, Port-de-Bouc
2026 Lauréat, Fondation des Artistes, Paris
2026 Lauréat, Dotation Temps de recherche artistique, ADAGP
2025 Lauréat, Plateforme Chroniques Créations 2025–2026, Marseille
2024 Lauréat, Dotation Temps de recherche artistique, ADAGP
2024 Résident, Ôleonie, Paris
2024 Résident, Fonds de dotation Weiss, Paris
2024 Résident, Création en Cours, Atelier Médicis
2023 Résident, Orange Rouge, Chelles → *Des choses dans le futur*
2023 Résident, Le Bal, Regards Croisés, Paris
2023 Prix De Pourquoy, Host, Nantes
2023 Prix Compétition Expérimentale, PIAFF, Paris → *Noon*
2022 Résident, Villa Saint-Louis, Saint-Louis, Sénégal
2022 Prix Orange Rouge, Jeune Création 72 → *Mug Phenomena*
2021 Lauréat de la bourse des Amis des Beaux-Arts de Paris
2021 Finaliste, Prix ADAGP Arts Vidéo, Le Fresnoy
2020 Finaliste, Prix Siemens Ingenious → *Playtime*
2020 Finaliste, bourse Neuflize OBC, Le Fresnoy
2019 Finaliste, Prix Studio Collector, Le Fresnoy
2019 Bourse de production, Les Amis des Beaux-Arts de Paris
2019 Finaliste, Révélations Emerige 2019
2018 Prix Vidéo – Felicità, Palais des Beaux-Arts de Paris

Lectures – Conférences / Talks – Lectures

2026 Marché des Imaginaires Numériques, Chroniques, Aix-en-Provence – Marseille
2026 Journées européennes du patrimoine, Friche la Belle de Mai, Marseille
2021 « Contre-emploi des outils d'intelligence artificielle », Université de Lille

A certain extent, 2025, broken phone screens, 3D printing



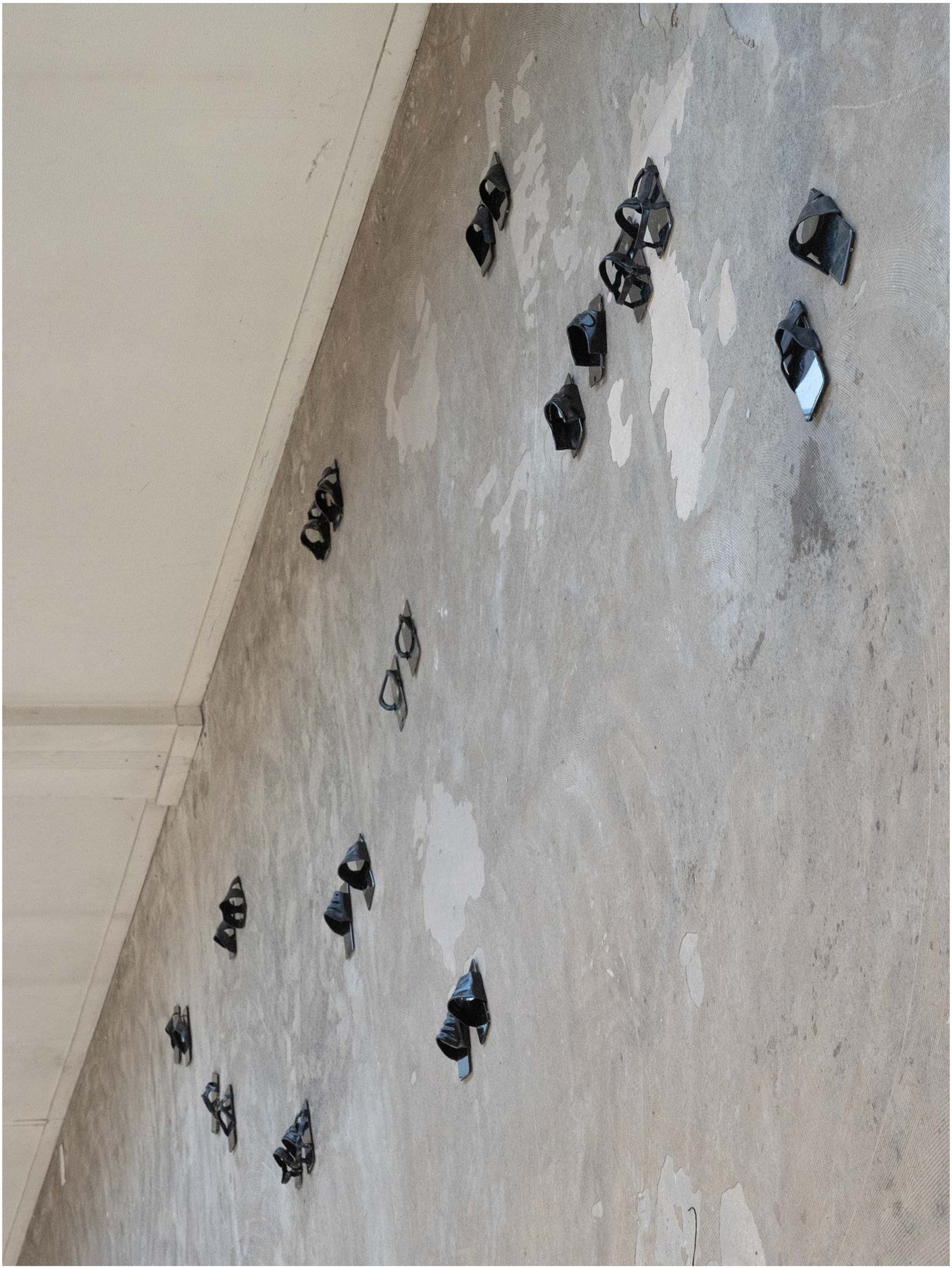


A certain extent, 2025, broken phone screens, 3D printing



Over Ideal Mutant Phenomenon, ESHS x POUSH, Paris, 2025

A certain extent, 2025, broken phone screens, 3D printing





Double Vitrage, 2024

Résine UV, imprimante 3D, verre, argile et sable, colonie de fourmis vivantes

L’exposition prend appui sur le livre **La vie des fourmis**, publié en 1926 par Maurice Maeterlinck. Pour comprendre ces êtres, il nous faut les suivre, appréhender leurs sols et leurs surfaces, nous mettre à leur échelle. Il nous faut rentrer sous la terre, dans l’espace de la fourmilière.

L’auteur l’envisage comme un « raccourci de nos propres destins », un corps dont les cellules seraient disséminées, tout en restant soumises à la même loi. Selon lui, il y a une « âme diffuse et collective de la cité qui veut que chacune des cellules qui la composent la porte tout en soi même quand elle en est séparée, et continue la vie de la communauté dans le temps et l’espace ». D’une goutte de rosée, passant de bouche en bouche et d’une sécrétion sucrée frottée d’un ventre à l’autre, c’est toute une fourmilière qui se nourrit.

Violette Morisseau

The exhibition draws inspiration from **The Life of the Ants**, a book published in 1926 by Maurice Maeterlinck. To understand these creatures, we must follow them, grasp their grounds and surfaces, and shift to their scale. We must go underground, into the space of the anthill.

The author sees it as a “shortcut to our own destinies,” a body whose cells are scattered yet still governed by the same law. According to him, there exists a “diffuse and collective soul of the city, which means that each of its cells carries the whole within itself—even when separated—and continues the life of the community through time and space.”
From a drop of dew passed mouth to mouth, or a sweet secretion brushed from one belly to another, the entire anthill is nourished.







D'une goutte de rosée, Non-Étoile, Montreuil
Commissariat : Violette Morisseau



D'une goutte de rosée, Non-Étoile, Montreuil
Curated by Violette Morisseau





You wouldn’t believe, 2024
Impression jet d’encre sur toile

Lunar Practices, B09k, Chine
Commissariat : Yue Yuan

You wouldn’t believe, would you, you would, not, you would believe if, you wouldn’t believe what, or maybe, you believe, don’t you not ? Please do.





Olivier Bémer explore la numérisation systémique des échanges et les défaillances des archétypes industriels. Avec une dose d'humour et de subtilité, il transforme des objets banals (tasses, photocopieuses…) en dispositifs poétiques. Pour sa résidence au Fonds de Dotation Weiss, Bémer prévoit d'approfondir le champ du design spéculatif, en créant des sculptures hybrides qui mêlent technologies obsolètes et impression 3D. Ces objets — à la fois évocateurs et sans fonction — dessinent une sorte de pli temporel, une frise qui s'enroule sur elle-même.

Olivier Bémer explores the systemic digitization of exchanges and the failures of industrial archetypes. With a blend of humor and subtlety, he turns mundane products (such as mugs and photocopiers) into poetic devices. For his residency at the Weiss Endowment Fund, Bémer plans to delve into the realm of speculative design, crafting hybrid sculptures that merge obsolete technologies with 3D printing. These objects—both evocative and functionless—form a kind of temporal fold, a frieze curling in on itself.

Louis Verret



A feature, not a bug, Fonds de Dotation Weiss, Paris

Curated by Louis Verret

© Romain Darnaud



Titled Objects, 2024
Résine UV, matériaux recyclés

Titled Objects est une série de sculptures réalisées à partir d'objets techniques obsolètes (informatique, téléphonie, électroménager), assemblés grâce à des jonctions imprimées en 3D. Privées de toute fonction lisible, ces formes rejouent le geste du design tout en le vidant de sa finalité utilitaire. La fonction ne guide plus la forme, elle en devient le fantôme.

À la fois familiers et énigmatiques, ces objets semblent suspendus entre un passé technologique bégayant et un futur qui peine à advenir. Comment les formes persistent-elles quand la fonction nous échappe ? Comment notre mémoire collective et notre culture matérielle façonnent-elles notre lecture des objets techniques, dans un contexte de surproduction et d'obsolescence programmée ?

Titled Objects is a series of sculptures made from obsolete technical devices (computers, telephones, household appliances), assembled using 3D-printed connectors. Stripped of any readable function, these forms reenact the gesture of design while draining it of its utilitarian purpose. Function no longer guides form—it becomes its ghost.

Both familiar and enigmatic, these objects seem suspended between a stuttering technological past and a future that struggles to materialize. How do forms persist when function escapes us? How do our collective memory and material culture shape the way we interpret technical objects in a context of overproduction and planned obsolescence?





#3



#5



#7



#1



#6



#4

Tous à l'abri, 2024
Colonie de fourmis, plexiglas, impressions 3D

Take Shelter, 2024
Ant colony, plexiglass, 3D prints





Lien vers le film

Indistinct Chatter, 2024, vidéo HD, 5min, ST

Link to the video





The ant mill, sometimes referred to as the “death spiral,” describes a swarm of ants that begin to circle endlessly together, until they die of exhaustion

Le Moulin de fourmis désigne un phénomène dans lequel un essaim de fourmis commence à tourner en rond de manière continue, jusqu’à mourir d’épuisement.







Prequel, 2024, SD vidéo, ST, 9min

Prequel propose une déambulation à la première personne dans l'espace public, où les écrans, les uns après les autres, s'éteignent sous le regard de la caméra. Ces événements subtils, presque anodins, tracent un rythme, une sorte de respiration — comme si un système glissait peu à peu en mode veille.

Projetée elle-même sur un écran, la vidéo redouble ce geste de disparition, brouillant la frontière entre ce qui est montré et ce qui montre. Sous la surface, le film interroge le lien quasi-magique que nous entretenons avec la technologie : face aux bugs ou aux dysfonctionnements, nos réactions relèvent souvent davantage de la croyance que de la compréhension rationnelle.

Prequel évoque ainsi un état de transition — un moment suspendu, silencieux, où les signes perdent leur fonction et commencent à ressembler à des présages.

Prequel offers a first-person wandering through public space, where screens, one after another, turn off under the gaze of the camera. These subtle, almost mundane events trace a rhythm, a kind of breathing, as if a system were gradually slipping into sleep mode.

Shown on a screen itself, the video doubles this gesture of disappearance, blurring the boundary between what is shown and what shows. Beneath the surface, the film reflects on the quasi-magical relationship we maintain with technology: when faced with bugs or glitches, our reactions often lean more toward belief than rational understanding.
Prequel thus evokes a state of transition — a quiet moment of suspension, where signs lose their function and begin to resemble omens.

Lien vers le film

Link to the video



Des choses dans le futur, 2024 Film HD, 09’50”, 16:9, ST, techniques 3D mixtes

Production : Orange Rouge
Projet réalisé par Olivier Bémer en collaboration avec 13 adolescents en situation de handicap du collège Beau Soleil à Chelles (Seine-et-Marne, 77).

Things in the future, 2024 HD film, 09’50’’, 16:9, ST, Mixed 3D Techniques

Production: Orange Rouge
Project created by Olivier Bémer and 13 disabled teenagers from Beau Soleil secondary school in Chelles (77).





Dans la mythologie, le golem est une créature faite d'argile et à la forme humaine à laquelle la vie est insufflée par des mots. Celle-ci, ni pourvue de parole ni de volonté, a pour fonction d'assister et de défendre son auteur. Les élèves du collège Beau Soleil ont créé, à partir de cette figure, un ou plusieurs personnages, mi-golem, mi-robot. Autour des modelages, ils et elles ont inventé leur propre cadre narratif. Quelles missions rempliraient ces robots dans la vraie vie ? Comment viendraient-ils améliorer leur quotidien ?

Inspiré par ces récits spéculatifs, Olivier Bémer anime ces robots façonnés en terre dans un film. Dans un décor de salle de classe, ils viennent à la vie, à l'écran, par les mots dont les élèves les ont entourés, leur donnant une raison d'être et une destinée.

Élèves : Coraline CELERIER, Abdoulaye DIALLO, Ismaïla DOUKANSSY, Adame EL HOSNI, Chahine GHARSALLAH, Ethan KENDIRA, Waël LADOULI, Lucas LI, Angel PEREC-ROCHA, Bastien PONTET, Ilyass RAMDAN, Angelo SIMOES, Beatriz DIAS SANTOS et Mathias CHALUPKA. Enseignante : Charlotte VEGLIA-KERDRAON.

Lien vers le film

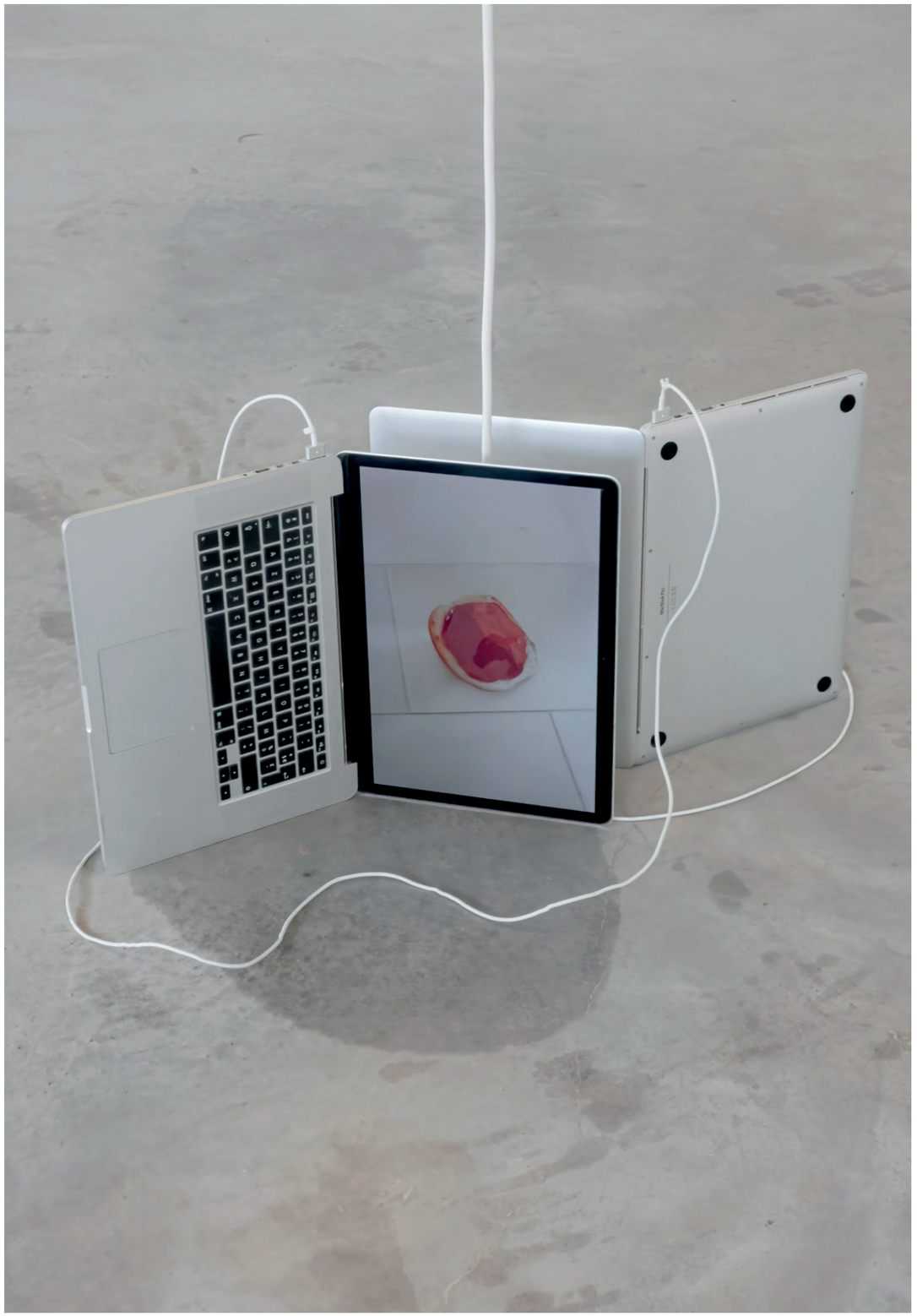
In mythology, the golem is a creature made of clay and shaped like a human being, into which life is breathed by words. It has neither speech nor willpower, and its function is to assist and defend its creator. Students from the Beau Soleil secondary school (Chelles – 77) used this figure to create one or more half golem, half robot. Around the models, they invented their own narrative framework. What would these robots do in real life? How would they improve their daily lives?

Inspired by these speculative narratives, Olivier Bémer brought these clay robots to life in a film. In a classroom setting, they come to life, on screen, through the words with which the students have surrounded them, giving them a purpose and a destiny.

Students: Coraline CELERIER, Abdoulaye DIALLO, Ismaïla DOUKANSSY, Adame EL HOSNI, Chahine GHARSALLAH, Ethan KENDIRA, Waël LADOULI, Lucas LI, Angel PEREC-ROCHA, Bastien PONTET, Ilyass RAMDAN, Angelo SIMOES, Beatriz DIAS SANTOS and Mathias CHALUPKA. Coordinating teacher: Charlotte VEGLIA-KERDRAON.

Link to the video

Host, Le Voyage à Nantes,



Pile je gagne, Face tu perds, 2023
vidéo HD, 1’43” boucle, deux ordinateurs portables

Lien vers la vidéo





Heads I win, tails you lose, 2023
HD video, 1’43’’ loop, two laptop computers

Link to the video







Host, Le Voyage à Nantes,







Je deviens, 2023
Panneau LED, script Python, dimensions variables

Sur un panneau LED horizontal, défilent des centaines de titres de vidéos YouTube, tous introduits par la formule « je deviens ». Il s'agit d'une collection en cours, que je continue d'enrichir, rassemblant ces phrases comme autant de micro-récits performatifs. À la manière des Je me souviens de Georges Perec — qui captaient la mémoire collective à travers des fragments infimes — ces titres saisissent non pas le passé, mais l'aspiration au devenir, la transformation temporaire et mouvante.

« Je deviens chauffeur Uber », « je deviens végétarien », « je deviens riche en une semaine »… Ensemble, ils composent une litanie de possibles, un autoportrait éclaté et collectif. Le rythme du panneau LED, qui rappelle les bandeaux boursiers ou les flux d'informations en continu, inscrit ces identités en mouvement dans un espace de spéculation permanente.

Entre désir, performativité et économie de l'attention, l'œuvre explore la plasticité de l'être à l'ère numérique, où l'identité se construit et se négocie dans le flux incessant des réseaux.

Je deviens, 2023
LED panel, Python script, variable dimensions

On a horizontal LED panel, hundreds of YouTube video titles scroll by, all beginning with the phrase «I become.» This is an ongoing collection that I continue to expand, gathering these phrases as performative micro-narratives. In the spirit of Georges Perec's I Remember—which captured collective memory through small fragments—these titles grasp not the past, but the aspiration to become: temporary, shifting transformations.

"I become an Uber driver," "I become a vegetarian," "I become rich in a week"… Together, they form a litany of possibilities, a fragmented and collective self-portrait. The rhythm of the LED panel, reminiscent of stock tickers or continuous news feeds, situates these moving identities in a space of constant speculation.

Between desire, performativity, and the attention economy, the work explores the plasticity of being in the digital age, where identity is shaped and negotiated within the unending flow of networks.

[...] L'usage qu'Olivier Bémer a de la technologie déjoue sa froideur. Réduisant le champ de l'hétérotopie foucaldienne à l'endroit de l'artefact: mug, téléphone, chanson (tube), balle de ping-pong, publicité ; le geste travestit le machinal des situations de rencontre avec l'humain, exhibe. Ainsi envisagé, chacun des items-en-tant-qu'espaces est l'occasion d'un jeu : Imagin pris au pied de la lettre, John Lennon adressé outre-tombe par une cyber-intelligence au corps trop frêle pour être vrai. Pire, Olivier use de la technologie pour faire des palimpsestes augmentés : mise en abîme de l'image par l'écran qui devient relai de séquences interrogeant précisément le où de ce que l'on regarde (dans un champ plusieurs fois cadré). Effrayante puissance de la machine, tendresse. Ok. You are a dreamer. Encore le monstre, entité a·forme, qui rappelle un poème de Richard Brautigan .

Clare Mary Puyfoulhoux

John: And the world will live as one
Alice: It is an old world.

De ce dialogue improbable entre John et Alice, lui évoquant un monde idéal, sans frontière ni guerre, elle réexpédiant ses phrases par des réponses pragmatiques, voire cyniques, se déploie un imaginaire dystopique bercé de désillusions et de mélancolie, à l'opposé des prophéties à l'origine du numérique. Connue au début des années 2000, A.L.I.C.E. est une chatterbot qui, dans le clip animé, prend les traits d'une icône de beauté standardisée tournoyante et piétinant le célèbre morceau Imagine. Sans doute est-ce cet imaginaire en panne qui, à force de calculer, de prédire ou de prévoir, ne voit plus, ne projette plus, qu'Olivier Bémer tente de sonder. Dans un monde diligenté par des algorithmes acéphales vantant les vertus du smart, de l'automatisation et du mapping, la vie des individus ne répond plus qu'à des stimuli réflexes. Obéissant aux injonctions ciblées de son assistant personnel, aux spamspromotionnels et autres applications de Quantified Self, le personnage de la vidéo Playtimeévolue dans les dédales d'un espace déréalisé, tant optimisé qu'il n'en paraît que plus froid et impersonnel. Douce évocation de The Truman Showou du film éponyme de Jacques Tati, les décors en cartons et les reflets miroitants des architectures de verre se sont ici substitués aux transparences et aux scintillements de la liquidé des flux autorisant toutes les perméabilités du privé et du public. Monté en boucle, le scénario puise sa matière dans les schémas issus de brevets techniques publicitaires en accès libre sur le net. Il en résulte une sorte de mode d'emploi pour une vie ciblée et sur-mesure, où le hasard et le libre arbitre, la possibilité de créer et de coopérer semblent avoir disparu. Cette solitude programmée est encore au cœur du projet 0,10 $ Collective Attempt où, viala plateforme Amazon Mechanical Turk,l'artiste demandeà des tâcherons — ces travailleurs du clic et des micros-tâches sans lesquels nos supposées intelligences artificielles ne seraient rien — d'effectuer deux actions simples : applaudir et rire. Ces requêtes rémunérées 0,10 $ sont ensuite superposées afin de jouer une mélodie collective. Dissonante et trébuchante, celle-ci semble nous rappeler que chacun est enfermé dans une bulle qui nous immunise de toute expérience commune.

Marion Zilio



Mug Phenomena, 2022
Vidéo HD, mugs imprimés en 3D, 12’02”, 16:9, ST, animation 3D, fiverr.com

Lien vers le film







Un premier mug est scanné en trois dimensions afin de réaliser une copie numérique qui sera ensuite imprimée en 3D. Comme des photocopies, cette opération est répétée jusqu'à épuisement de la forme originale. Une sorte d'archéologie inversée où l'itération numérique dégrade autant qu'elle décline son sujet. Les copies physiques sont ensuite présentées comme des sculptures accompagnées d'une vidéo animée réalisée avec les copies numériques. Des personnages parlants sont placés sur les mugs, tentant de convaincre que leur mug est plus précieux que le précédent. Chaque reproduction cherche à s'individualiser artificiellement alors que la forme perd son lien avec son utilité.

A first mug is scanned in three dimensions in order to make a digital copy which will then be printed in 3D. Like photocopies, this operation is repeated until the original shape is exhausted. A sort of reversed archaeology in which the digital iteration degrades its subject as much as it replicates it. The physical copies are then presented as sculptures, accompanied by an animated video made using the digital copies. Talking characters are placed on the mugs, trying to convince viewers that their mug is more valuable than the previous one. Each reproduction seeks to artificially individualize itself as the form loses its link to utility.

Jeune Création 72, Fondation Fiminco, Romainville



Mug Phenomena, 2022
HD video, 3D printed mugs, 12’02’’, 16:9, ST, 3D animation, fiverr.com

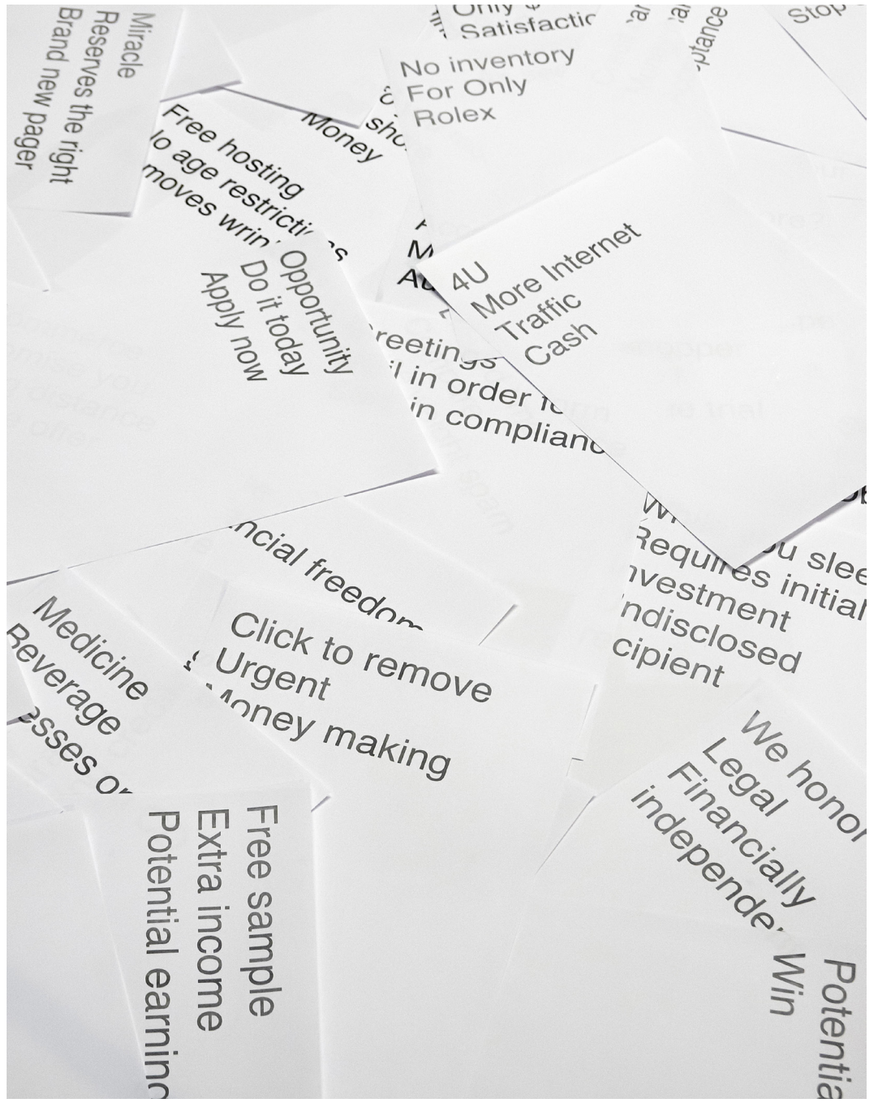
Link to the video



Art au centre, Liège, Belgium

Les Indésirables, 2023
Imprimante laser, papier A4, Javascript
Laser printer, A4 paper, Javascript





[Exemple en ligne]

[Online program]

Une imprimante crache toutes les dix minutes un haïku généré aléatoirement à partir d'une longue liste de mots et d'expressions à ne pas utiliser dans vos e-mails pour éviter qu'ils ne se retrouvent dans les spams. Ces listes noires sont fournies par des agences de marketing digital pour former leurs clients aux techniques de mailing.
Un programme informatique choisit au hasard trois vers puis compose un court poème avec. Ces poèmes, sortis des poubelles d'internet, s'accumulent alors sur le sol pendant toute la durée de l'exposition.

You can find online several lists of words or expressions to avoid in emails or your message could end up in the spam box. This installation features a printer that spills out, every 10 minutes, a random haiku composed using a compilation of these blacklist words. A simple program selects 3 lines and forms a short poem. The printed poems then accumulate on the exhibition floor.



Noon, 2021
Court métrage : Vidéo HD, 15’00’’, 4:3, Mix binaural, Blender 3D
Installation : Plexiglas dépoli, 165 × 124 cm, drisse, divers nœuds
Short film: HD video, 15’00’’, 4:3, Binaural Mix, Blender 3D
Installation: Frosted plexiglass, 165 × 124 cm, halyard, various knots

Sous le mentorat d’Emanuele Coccia
Under the mentorship of Emanuele Coccia
Production : Le Fresnoy – Studio National des Arts Contemporains

Dans une caverne à fictions, un personnage sans histoire nous accueille. Alors qu’il traverse un gradient de lumière artificielle, notre avatar découvre son ombre portée. Quand la symétrie vient à se briser, un duel en nuances de gris s’engage, où la rationalité surexpose quand la peur assombrit.

Dans Noon, ombre et lumière prennent une forme allégorique. Le désir obsessionnel d’une disparition des ombres au profit du lumineux répond au mirage du progrès par la technique ; rationaliser son environnement en effaçant sa part de doute et d’indéterminé.

Ce plan-séquence en vue subjective nous précipite dans une chronologie technique dans laquelle notre avatar voit son identité lui échapper à mesure qu’il cherche à en éclairer les multiples représentations.

In a room of fictions, we are welcomed by a man without a past. As he passes through gradients of artificial light, our avatar discovers his shadow. When the symmetry breaks, a grayscale duel ensues, where rationality overexposes while fear darkens.

In Noon, shadow and light take on an allegorical form. The obsessive desire to eliminate shadows in favor of light reflects the mirage of progress through technology—rationalizing one’s environment by erasing doubt and indeterminacy.

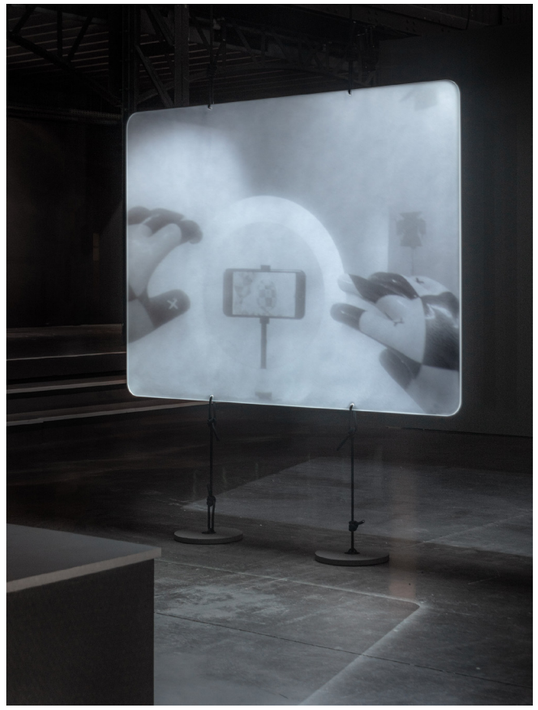
This sequence shot in first-person view plunges us into a technological timeline in which our avatar sees his identity slipping away as he attempts to illuminate its many representations.



Lien vers le film

Link to the film



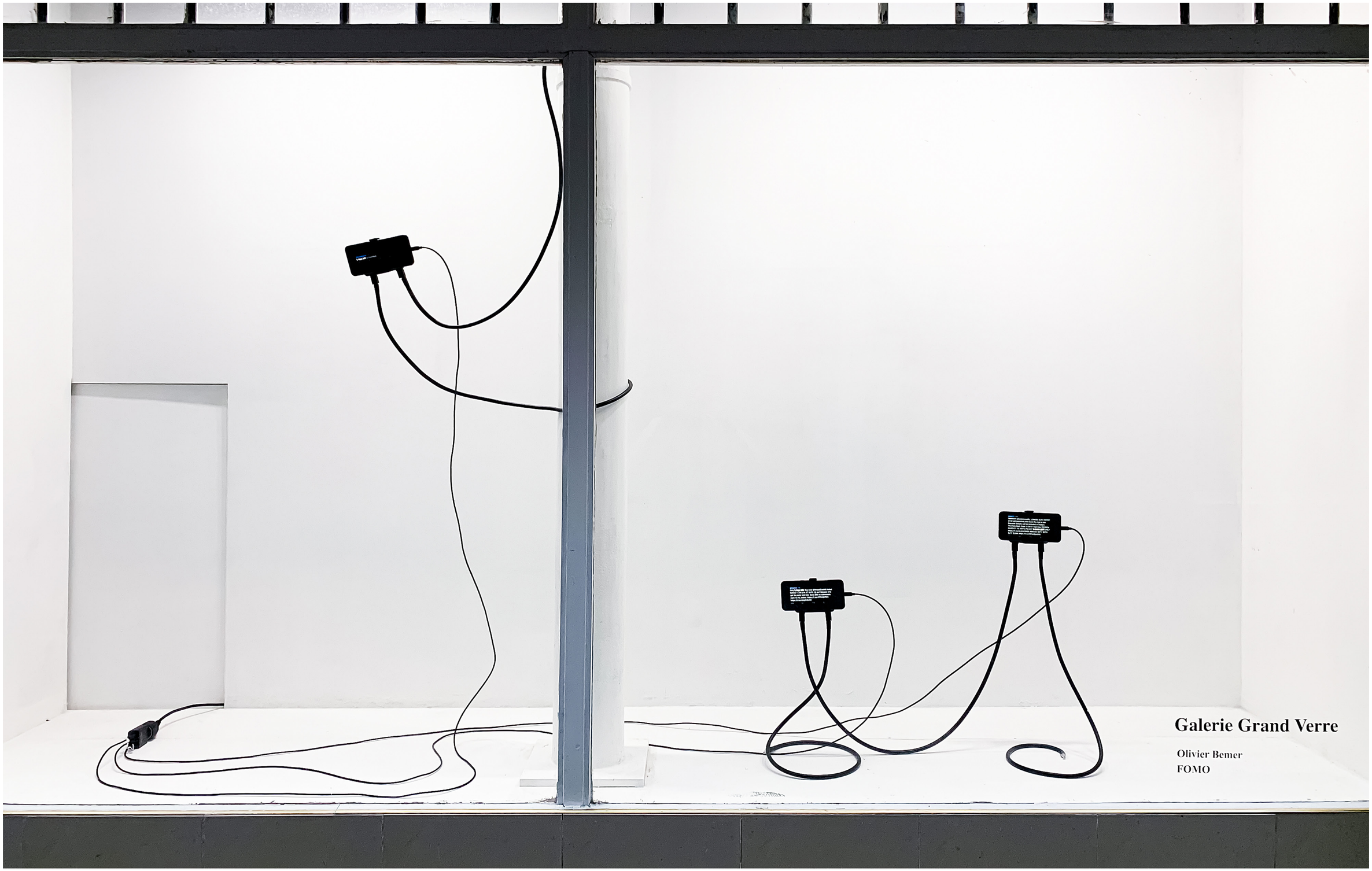




Par le rêve, Panorama 23, Le Fresnoy, Tourcoing







FOMO, Galerie Grand Verre, Paris
Curated by Yue Yuan





FOMO, 2021, Android phones, flexible supports, PHP code, Twitter API

«On January 31st, there will be 7 days left to see the exhibition.
On February 1st, there will be 6 days left to see the exhibition.
On February 2nd, there will be 5 days left to see the exhibition.
On February 3rd, there will be 4 days left to see the exhibition.
On February 4th, there will be 3 days left to see the exhibition.
On February 5th, there will be 2 days left to see the exhibition.
On February 6th, there will be 1 day left to see the exhibition.»

FOMO, 2021, Téléphones Android, supports flexibles, code PHP, API Twitter

« Le 31 janvier, il restera 7 jours pour voir l'exposition.
Le 1er février, il restera 6 jours pour voir l'exposition.
Le 2 février, il restera 5 jours pour voir l'exposition.
Le 3 février, il restera 4 jours pour voir l'exposition.
Le 4 février, il restera 3 jours pour voir l'exposition.
Le 5 février, il restera 2 jours pour voir l'exposition.
Le 6 février, il restera 1 jour pour voir l'exposition. »



10:10, 2020
film 4K, 19’00’’, 16:9, Sound Digital 5.1, 4x Swiss Ball

Lien vers le film

Link to the video



Il est dix heures dix et le temps s'arrête sur les montres des publicités. Le logo de la marque peut apparaître fièrement au centre du V que forment alors les deux aiguilles. L'heure mercantile du consensus.

Ici le temps s'éternise puis redémarre. Une succession d'événements extraordinairement vains est en cours.
Les protagonistes ne s'inquiètent pas trop, le chemin paraît bien balisé. Leurs gestes glissent et se répètent à la surface de l'écran.
Le décor prend des initiatives et personne n'y prête vraiment attention. Alors l'intrigue multiplie les faux-départs, rien ne se réalise et le réel bégaye. Les vases débordent et ne communiquent plus.

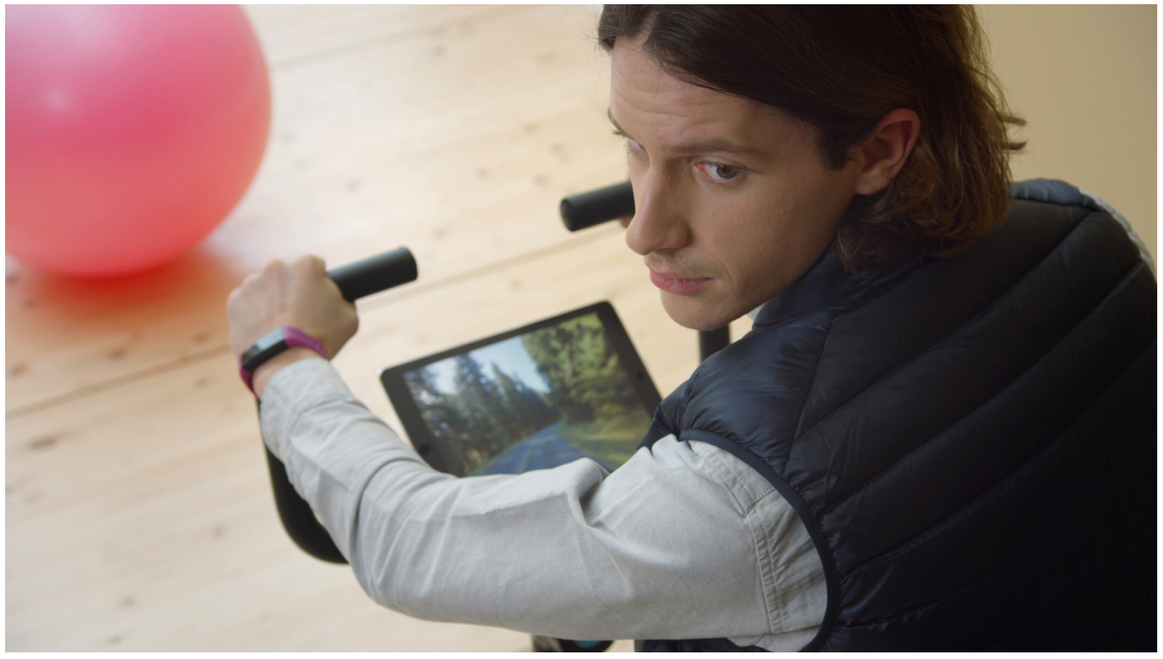
It's ten past ten and time stands still on the watches in advertisements. A brand logo proudly appears in the center of the V formed by the two hands. The mercantile hour of consensus.

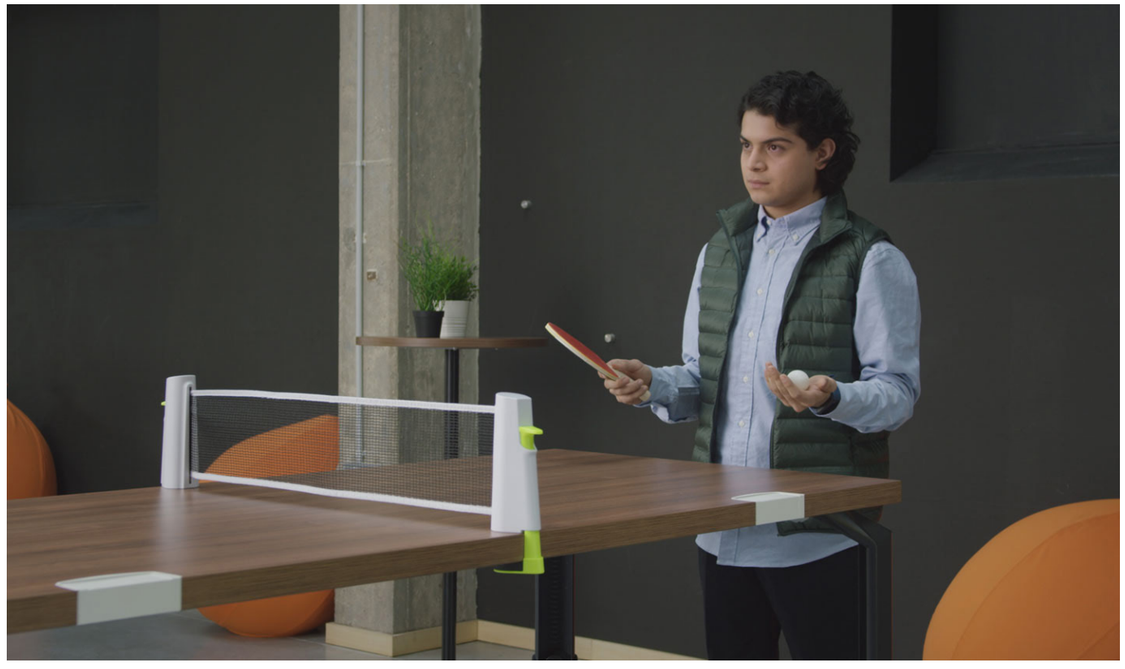
Here time drags on and then starts again. A succession of extraordinarily vain events is in progress.
The protagonists don't worry too much, the path seems to be clearly indicated. Their gestures slide and repeat across the surface of the screen. The set takes some initiatives but no one really pays any attention. So the story has many false starts, nothing happens and the real stutters and stammers. The vessels overflow but no longer communicate.

Panorama 22, **Les Sentinelles**, Le Fresnoy, Tourcoing









Lien vers le film

Link to the video



Playtime (suggested title), 2019
Film HD, 11’28”, 16:9, ST, Tables IKEA Vittsjö

Lien vers le film

Link to the video

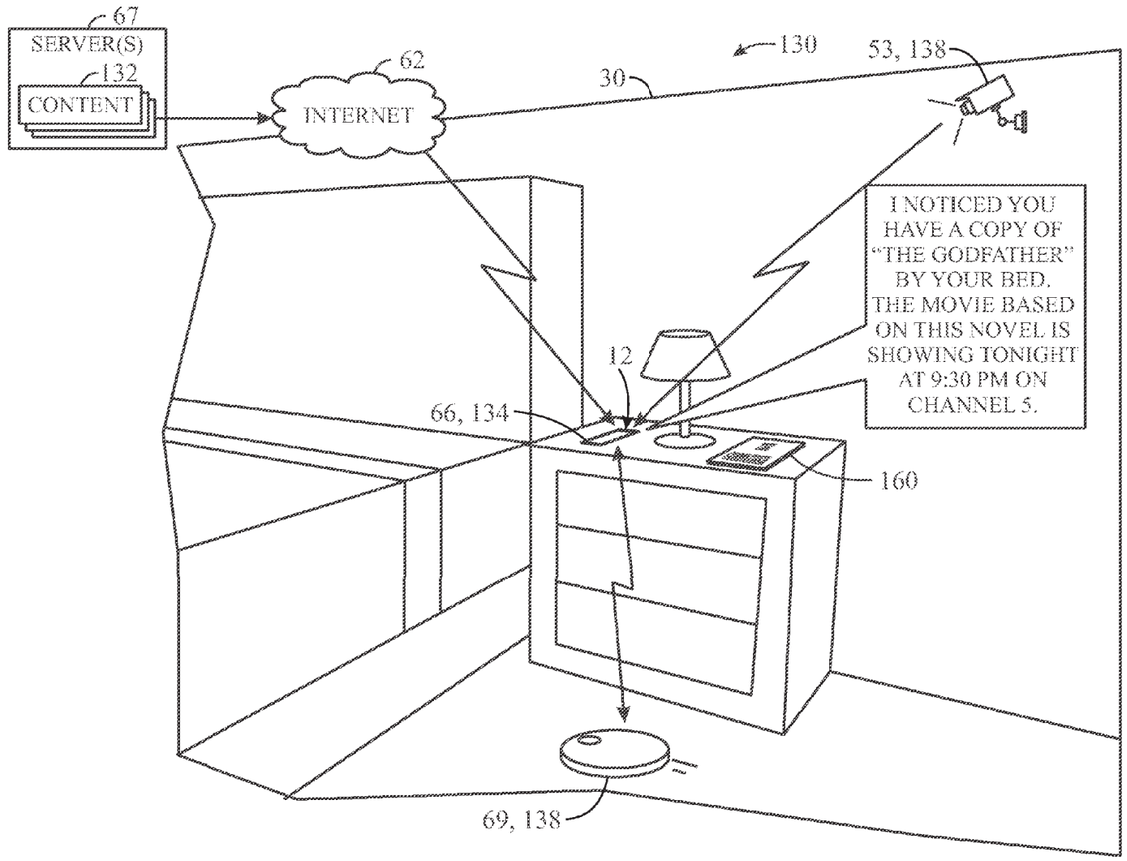


John demande à George, George lui répond.
De suggestions en suggestions John rentre dans un cercle marketing vertueux.
Une histoire sans fin.

Le scénario de ce film a été élaboré à partir de brevets déposés pour des nouvelles techniques et technologies publicitaires permettant de mieux cibler le consommateur.
Une sélection de schémas extraits de ces brevets est sérigraphiée sur des meubles Ikea également présents dans le film. Les tables Ikea sont exposées aux côtés de la vidéo.

John asks George and George answers him.
From suggestions to suggestions John enters a virtuous marketing circle.
A story without an end.

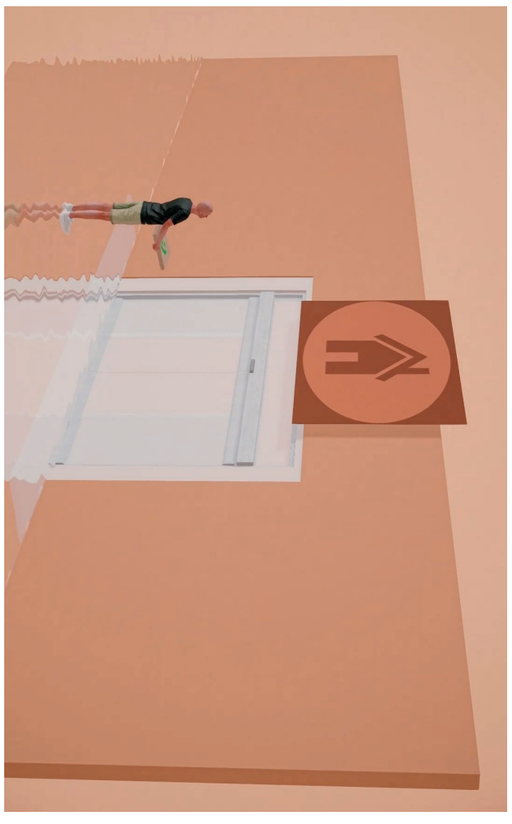
This scenario was based on real patents for new techniques and advertising technologies to aim and target consumers more precisely.
A selection of diagrams extracted from those patents are screen-printed on Ikea furniture that are also present in the film.
The Ikea tables are presented together with the film.



l'Effet Falaise, Prix Emerige 2019, Fondation Emerige, Paris
Commissariat : Gaël Charbau

l'Effet Falaise, Prix Emerige 2019, Fondation Emerige, Paris
Commissariat : Gaël Charbau









10¢ collective attempts, 2019
Installation sonore, boucle ∞, Raspberry Pi, code Python, impressions laser, supports en plexiglas
Sound Installation, ∞ loop, Raspberry Pi, Python Coding, laser prints, plexiglas supports

10¢ collective attempts est une installation sonore simulant de manière aléatoire et continue trois types d'interactions sonores provenant normalement d'un groupe de personnes : un rire, un applaudissement et un mantra.
Chaque interaction est constituée de 100 enregistrements réalisés par 100 personnes différentes, rémunérées 0,10 $ via le site Amazon Mechanical Turk, une plateforme lancée par amazon.com en 2005 pour embaucher à distance des « travailleurs de foule » chargés d'exécuter des micro-tâches que les ordinateurs ne peuvent pas encore accomplir.
Les enregistrements sont ensuite diffusés simultanément mais aléatoirement pour simuler un enregistrement de groupe.
Une diffusion dont la cohabitation de rythmes et de textures sonores hétérogènes témoigne d'un éclatement des participant·es et d'une impossibilité à faire groupe.
Un relevé de chaque transaction financière est imprimé sur une feuille A4 et suspendu à un panneau pince sous chaque haut-parleur.

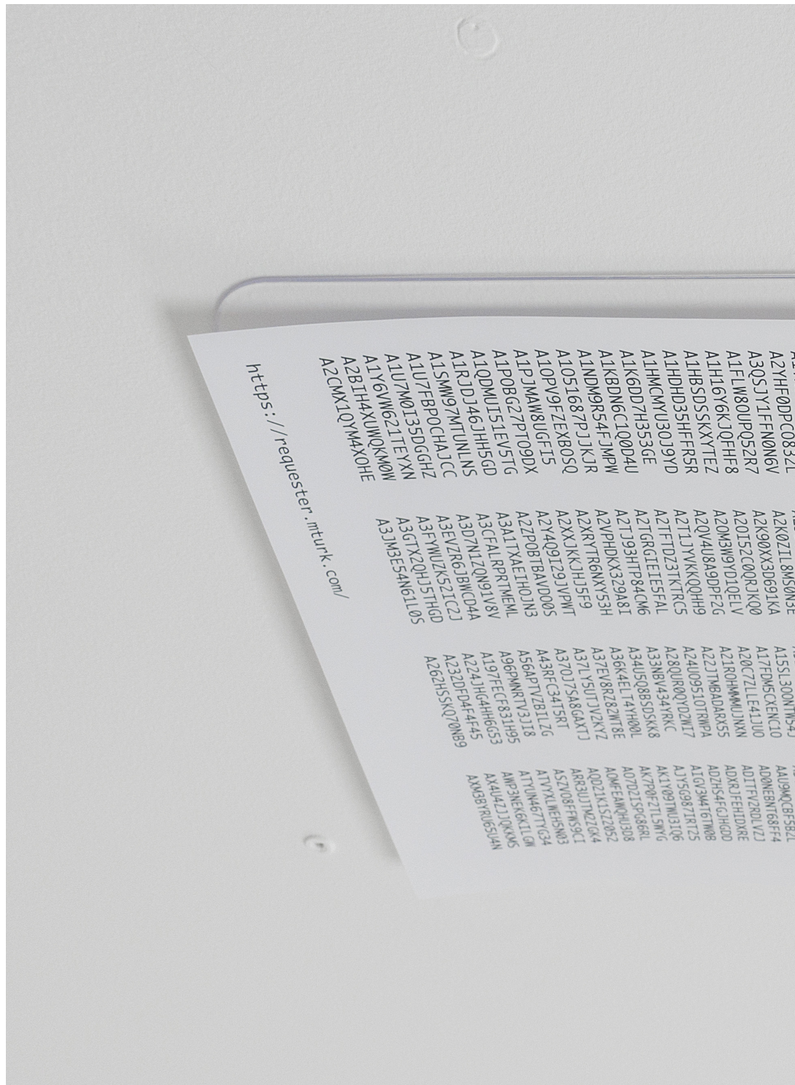
[Exemple sonore]

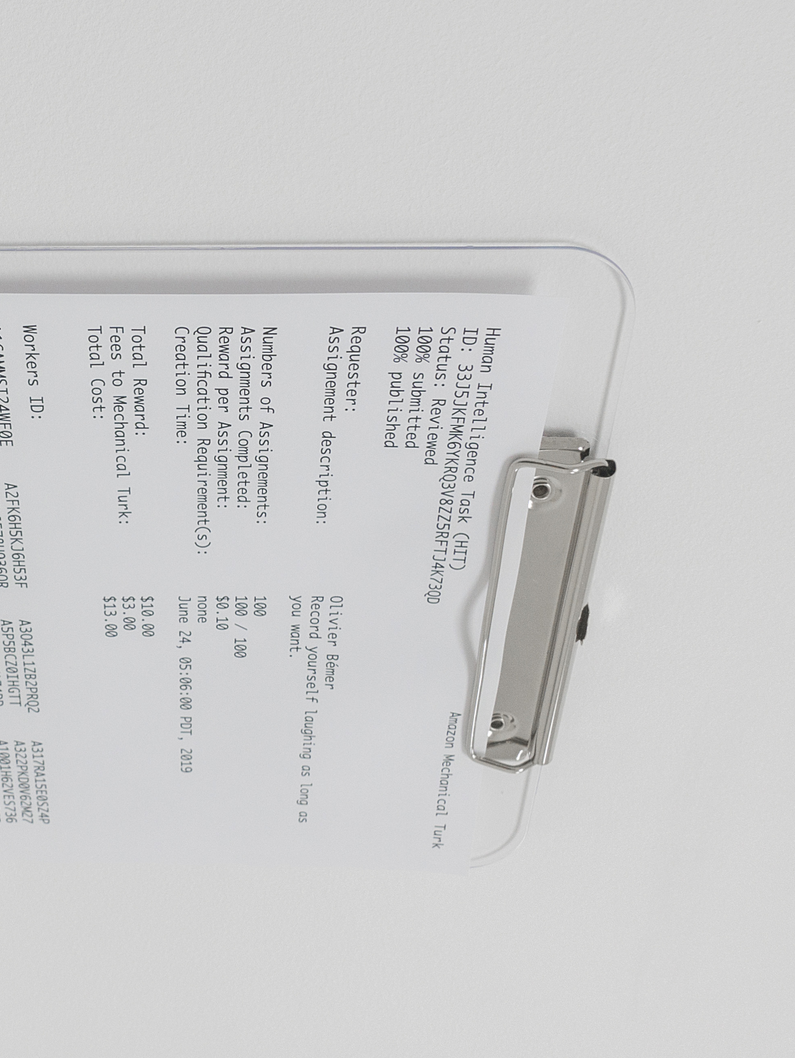
10¢ collective attempts is a sound installation simulating randomly and continuously three sound interactions normally coming from a group of people: laughter, applause, and a mantra.
Each interaction is made up of 100 recordings made by 100 different individuals, paid $0.10 on the Amazon Mechanical Turk website, a platform launched by amazon.com in 2005 to hire remotely located "crowdworkers" to perform discrete on-demand tasks that computers are currently unable to do.
The recordings are then broadcast simultaneously but randomly to simulate a group recording.
A diffusion which, by its cohabitation of different rhythms and sound textures, testifies to a break-up of the participants and the impossibility of gathering.
A report of each financial transaction is displayed on an A4 laser-printed sheet, hung on a clipboard below each speaker.

[Sound example]



l'Effet Falaise, Prix Emerige 2019, Fondation Emerige, Paris
Commissariat : Gaël Charbau







Alice & John, 2017
Vidéo HD, 5’24", 16:9

Lien vers le film

Link to the video



Alice & John est un vidéo-clip de 5 minutes 24 ; un duo entre Alice, une intelligence artificielle pour converser sur internet, et John Lennon.

La conversation se constitue des réponses qu’a données Alice à chaque phrase de la chanson Imagine.

S’engage alors un dialogue de sourds entre un hymne à l’espoir d’une autre époque et les réponses perspicaces mais non moins arrogantes d’un chatbot blond et anorexique piétinant un smartphone qui diffuse le clip de Lennon et Ono.

Alice & John is a 5:24-minute video clip; a duet between Alice, an artificial intelligence designed for online chatting, and John Lennon.

The conversation consists of Alice’s answers to each line of Lennon’s iconic song Imagine.

A dialogue of the deaf then unfolds, between an outdated anthem of hope and the sharp, though arrogant, responses of a blond and anorexic chatbot trampling a smartphone that plays the original 1971 music video by Lennon and Ono.

